

EDUCAÇÃO PARA A DIVERSIDADE: JOGOS LÚDICOS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

IZABELA CRISTINE DE ALCÂNTARA SATHLER ¹

RESUMO

Educação para a diversidade: Jogos Lúdicos como ferramenta de Aprendizagem Izabela Cristine de Alcântara Sathler/ izza.sathler@gmail.com/PUC Minas Fernanda Cristina Pinheiro Chaves/PUC Minas Eixo Temático : Educação para a diversidade: Jogos Lúdicos como ferramenta de Aprendizagem Izabela Cristine de Alcântara Sathler/ izza.sathler@gmail.com/PUC Minas Fernanda Cristina Pinheiro Chaves/PUC Minas Eixo Temático : Educação, linguagens, tecnologias e valores - com ênfase em referenciais, metodologias e práticas na formação humana na perspectiva emancipatória. Resumo Este presente trabalho tem o propósito de discutir as contribuições dos jogos didáticos para o ensino da Sociologia, no Ensino Médio nas temáticas de diversidade. Tem-se enquanto hipótese que as metodologias tradicionais não atendem a demanda dos alunos inseridos neste segmento, assim, faz-se necessário uma problematização a respeito da mesma, bem como reestruturá-las conforme clientela apresentada. Emergem discussões que retratam o caráter unidirecional da educação, que funda-se na transmissão de conteúdo e que inviabiliza o processo de ensino-aprendizagem e a construção do conhecimento. Portanto, é necessário refletir sobre os possíveis recursos didáticos que auxiliem o ensino e que proporcionem aos alunos e professores um processo de aprendizagem dinâmico, o que permite a ampliação dos conhecimentos críticos e reflexivos da realidade social na qual estão inseridos. Para maior compreensão sobre como as ferramentas podem contribuir com uma aprendizagem significativa, esta proposta partirá da premissa de que a aprendizagem envolve o processo pela qual uma nova informação se relaciona com os conhecimentos preexistentes, como apontado na teoria da aprendizagem significativa de Ausubel. As diferentes formas didáticas podem ou não contribuir para que haja a flexibilidade, contudo, as práticas tradicionais de ensino não permitem a construção, somente a transmissão do conhecimento e, deste modo, não valoriza os conhecimentos subjetivados. O processo de transmissão do conhecimento estabelece uma relação não dialógica com os demais, em que o conhecimento é estendido aos demais sem possibilidade de problematização. Por outro lado os jogos didáticos são uma alternativa viável para a incorporação e reflexão dos saberes. Os jogos lúdicos são encarados na abordagem de Magalhães (2007) como estratégias que se destinam a pensar e exercitar o individual e o coletivo, notadamente na perspectiva das diferenças. Portanto, há de se

considerar, neste contexto, que existem diferenças entre os sujeitos, assim, é preciso considerar as diversas possibilidades educativas para lidar com os mesmos e, desta maneira proporcionar a construção de conhecimento daí decorrentes. Diante disso, o exercício educativo deve levar em consideração outras possibilidades, que valorizem os diferentes aspectos da realidade social dos diferentes agentes da sociedade. O processo de reorganização do conhecimento e de nossas experiências podem ser potencializados por estratégias que extrapolam as práticas tradicionais, com experiências reflexivas. E por meio dos jogos lúdicos, como apontado por Miranda (2002) a socialização, a afeição, a motivação, a criatividade e a cognição se relacionam para que o aprendizado proporcione um desenvolvimento integrado das potencialidades e habilidades. A problematização sobre as práticas de ensino se desenvolverá metodologicamente por meio de: um referencial teórico, o que permitirá a compreensão dos jogos lúdicos como ferramenta de ensino; relatos de experiências de professores que utilizaram algum jogo em sala de aula; das dificuldades encontradas para o ensino da Sociologia, tanto para os alunos, quanto para os professores, e das metodologias utilizadas atualmente. A partir das reflexões indicadas nas referências bibliográficas, foi construído um jogo didático que possa auxiliar nas dinâmicas em sala, que discutam as temáticas de diversidades, de gênero, religião e étnico-raciais. Procurando proporcionar interação entre os diferentes agentes em prol da construção e desconstrução dos conhecimentos, o que permite refletir sobre as questões sociais relevantes para a compreensão da realidade e das desigualdades existentes, principalmente no Brasil. O objetivo não se limita à construção do conhecimento, mas compreender como a metodologia tradicional acaba por levar e/ou aumentar a discriminação entre as pessoas, quando a mesma reproduz as estruturas da desigualdade. Isto acaba por inviabilizar a construção do conhecimento de maneira coletiva, culminando em grandes índices de reprovação e evasão escolar. Como apontado por Deslades (2010) a discriminação e preconceito se evidenciam em todos os espaços sociais, e a escola acaba sendo um espaço para a sua difusão. O ambiente escolar se apresenta muitas vezes como reprodutor dos padrões sociais existentes e acabam por legitimar algumas relações de poder estabelecidas. Diante disso, faz-se necessário compreender estes aspectos que diferenciam os sujeitos e valorizar a diversidade existente em todos os ambientes sociais. Assim, como os preconceitos étnicos-raciais, de gênero, orientação sexual ou religiosos estão presentes nas relações sociais, é possível percebê-las no ambiente escolar. O tema da diversidade é vivido plenamente no contexto jovem - escolar, e dentro das suas possíveis ramificações, três, em específico serão tratadas neste ensaio. A saber: a diversidade de gênero e sexualidade; a diversidade religiosa e a diversidade étnico-racial. Essa discussão se faz necessária pelos recorrentes atos de violência motivados por questões de gênero, religiosa ou racial. Violências que se manifestam na forma física ou psicológica, que chegam a causar lesão corporal, uso de palavras ofensivas, apelidos pejorativos que denigrem a imagem do outro, a prática da segregação e outras tantas formas geradoras de marginalização. Erradicar

os conceitos previamente formados em torno de determinado gênero, religião e raça por meio do acesso ao conhecimento e informações é parte dos objetivos deste trabalho e justificativa da sua realização. Muito tem-se discutido sobre o fracasso escolar no Brasil, e o que poderia leva-lo a ser tão relevante no contexto atual, mas como apontado por Deslades (2010) quanto maiores os índices de preconceitos, menores são os resultados obtidos pelos alunos. Portanto, faz-se necessário construir uma estrutura educativa que encare o preconceito, em suas várias dimensões, como causador do baixo desempenho de alunos e alunas. Por meio da reflexão das metodologias de ensino que permitem o processo ativo do aluno no processo de aprendizagem e de observações, os jogos lúdicos se mostram como relevantes, uma vez que envolveram todos os agentes na construção do conhecimento. A aplicação permitiu a aproximação dos saberes compartilhados, a sociabilidade e o fortalecimento da comunicação em sala de aula. Diante disso, a reflexão acerca das problemáticas sociais trazidas pelos conteúdos sociológicos discutidos no Ensino Médio por meio do jogo didático, potencializou o desenvolvimento de competências e habilidades. Diante das mudanças nas formas de comunicação e interação do sujeito com o mundo, emerge a necessidade de reformular as ferramentas para atender as exigências destes novos sujeitos, oriundos da transformação digital. É a partir desta demanda, que a reflexão sobre novas metodologias de ensino, que compreenda as especificidades dos sujeitos e a capacidade de protagonismo dos mesmo para a criação e reflexão da sua realidade social é tão relevante para as discussões pedagógicas. Sendo assim, o compromisso da educação deixaria de ser um processo passivo, de transmissão de conteúdos que pouco conversam com a realidade social e passaria a se comprometer com o desenvolvimento humano e cidadão. Palavras-chave: Jogos didáticos; Sociologia; Diversidade; Ensino

Palavras-chave: .

¹, ;